

⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Produced by
OMEGA Force

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|-------------------------------|----|
| Commencer à jouer | 2 |
| Commandes de bataille | 6 |
| Écrans de jeu | 12 |
| Progression des officiers ... | 16 |
| Jeu en ligne | 20 |

Conception du manuel : Satoshi Yamaguchi

*Les captures d'écran sont tirées d'une version du jeu en développement.

*Les fonctionnalités décrites dans ce manuel sont susceptibles de modifications.

Si vous souhaitez remplir notre questionnaire de satisfaction, rendez-vous sur l'adresse suivante :

<http://www.tecmokoei-europe.com/survey/dw8/>

Commencer une partie

- 1 Lorsque vous jouez pour la première fois, des données de sauvegarde sont créées. Si des données de sauvegarde existent déjà, elles sont chargées automatiquement.
- 2 Si vous appuyez sur START pendant la cinématique d'introduction ou depuis l'écran titre, le menu principal s'affiche.



Sélection du mode

Choisissez le mode à utiliser.

*Si vous disposez de données de sauvegarde temporaires **P.5**, « Continuer » sera affiché dans le menu.

Mode Histoire

Sélectionnez un royaume et jouez son histoire. Vous aurez le choix entre les 2 à 4 officiers proposés pour chaque niveau. Si vous choisissez « Sélectionner niveau » sur l'écran de sélection d'histoire, vous pouvez jouer un niveau que vous avez déjà terminé.

*La progression des officiers est disponible dans tous les modes de jeu.



Apprendre les commandes avec le tutoriel

En sélectionnant « Tutoriel » sur l'écran de sélection de niveau du mode Histoire, vous jouerez un niveau qui vous fera découvrir les commandes du jeu. Il y a un total de 4 niveaux de tutoriel : Wei, Wu, Shu et Jin.



Mode Libre

Jouez les niveaux et les officiers que vous avez débloqués en mode Histoire. Vous pouvez changer la tenue des officiers (touche **Y**). Quand vous jouez en mode Histoire, vous pouvez également débloquer des niveaux réservés au mode Libre.

*La progression des officiers est disponible dans tous les modes de jeu.



Hypothétique

Active ou non l'intégration dans le mode Histoire des développements hypothétiques débloqués.

Tenues PNJ

Détermine l'utilisation ou non des tenues choisies dans la galerie pour les PNJ.

Mode Ambition

Testez vos compétences dans diverses batailles et rassemblez alliés et matériaux pour développer les installations nécessaires à une Tongquetai. Dans ce mode, votre but est d'accueillir l'empereur parmi vous.

*La progression des officiers est disponible dans tous les modes de jeu.



Galerie

Voir les modèles d'officiers, les cinématiques du jeu, etc.

Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous débloquerez de nouveaux éléments accessibles depuis la galerie.

Encyclopédie

Pour découvrir l'histoire des trois royaumes, des officiers, des batailles, des termes du jeu et la chronologie.

Jeu en coopération

Vous pouvez jouer en coopération avec un autre joueur. En mode Histoire ou en mode Libre, le Joueur 2 doit appuyer sur START lorsque « J2 APPUYEZ SUR START » est affiché dans l'angle supérieur droit de l'écran sur l'écran de sélection d'officier avant la bataille, l'écran d'informations, etc. En mode Ambition, le Joueur 2 doit appuyer sur START lorsque « J2 APPUYEZ SUR START » est affiché dans l'angle supérieur droit de l'écran d'informations **P.14** dans son camp.

Vous pouvez également jouer à deux joueurs en ligne **P.20**.



Options

Pour régler les options du jeu. Sélectionner « Appliquer » pour valider les modifications de la configuration.

| | | |
|-----------------------------|-----------------------|--|
| Affichage | Carte | [Semi-auto/Auto/Manuel] Bascule entre les modes d'affichage de la carte en cas de mise à jour de bataille. Semi-auto : passe automatiquement à la carte générale. Automatique : passe automatiquement à la carte générale et revient ensuite à la vue précédente. Manuel : la carte ne change pas pendant les mises à jour de bataille. |
| | Barres de vie | [Oui/Non] bascule l'affichage des jauges de vie au-dessus de la tête des ennemis. |
| | Sous-titres | [Oui/Non] bascule l'affichage des sous-titres des cinématiques. |
| | Direction de l'ennemi | [Oui/Non] bascule l'affichage de l'indicateur montrant la direction de l'officier ennemi visé. |
| | Commandes assistées | [Non/Oui] bascule l'activation de l'assistance qui facilite certaines attaques dans certaines situations. |
| Manette | Caméra - verticale | [Normal/Inversé] inverse le déplacement haut/bas de la caméra. |
| | Caméra - horizontale | [Normal/Inversé] inverse le déplacement droite/gauche de la caméra. |
| | Ciblage | [Normal/Auto] active ou non le suivi automatique des ennemis en déplacement latéral par la caméra. |
| | Vibrations | [Oui/Non] bascule la fonction de vibration de la manette Xbox 360. |
| | Paramètres touches | Assigne les commandes à chaque touche de la manette. |
| Son | Volume musique | Ajuste le volume de la musique de fond. |
| | Volume effets | Ajuste le volume des effets sonores. |
| | Volume voix | Ajuste le volume des voix du jeu. |
| | Test son | Lis les musiques que vous avez entendues dans le jeu. |
| Réinitialiser les officiers | | Restaure les capacités de tous les personnages à leur valeur par défaut. |
| Sauvegarder/Charger | | Pour sauvegarder ou charger le jeu. |

Sauvegarde et chargement

La méthode de sauvegarde ou de chargement diffère selon le mode utilisé.

Sauvegarder

Sauvegarde automatique

Le jeu sauvegarde automatiquement à certains moments, comme après une bataille.

*Vous devez disposer d'au moins 708 Ko d'espace libre pour sauvegarder.



Sauvegarde manuelle

Avant la bataille **P.14**, vous pouvez sélectionner « Sauvegarder » pour sauvegarder votre partie sur l'écran d'informations.

En mode Ambition, sélectionnez « Sauvegarder » sur l'écran de résultat après la bataille.

Chargement

Vous pouvez reprendre votre partie depuis votre dernière sauvegarde en sélectionnant « Continuer » lorsque vous choisissez une histoire en mode Histoire, ou « Continuer » au début du mode Ambition.



Sauvegarde et chargement en cours de bataille

Si vous sélectionnez « Sauvegarder » sur l'écran d'informations **P.14** au cours d'une bataille en mode Histoire ou en mode Libre, vous pouvez sauvegarder en cours de bataille. Si vous sélectionnez « Continuer » dans le menu principal, vous pouvez reprendre la partie en cours de bataille.

*Sauvegarder en mode Histoire, Libre ou Ambition écrase vos données de sauvegarde temporaires.

Commandes de base

Voici les commandes principales de l'écran de bataille.

LT Gâchette gauche

Appeler votre cheval/Monter en selle

Appelle votre monture à vos côtés. Maintenir enfoncée pour monter en selle.

LB Gâchette haute gauche

Déplacement latéral/Garde

Se garder des attaques frontales. Cependant, une attaque puissante peut passer à travers votre garde. En maintenant LB en même temps que vous utilisez le stick analogique gauche, vous pourrez vous déplacer tout en restant orienté vers l'avant.

Salto

Appuyez sur LB quand vous êtes projeté en l'air par une attaque pour retrouver votre équilibre.

Bouton multidirectionnel / D-pad stick analogique gauche

Déplacement/Nage

Déplacez votre personnage. Dans l'eau, vous vous déplacez en nageant.

Touche START

Affiche l'écran d'informations

RT Gâchette droite

Changer de carte P.13

Pour passer de la carte générale aux cartes tactiques.

RB Gâchette haute droite

Attaque de changement P.10

Contre de changement P.10
Change l'arme avec laquelle vous attaquez l'ennemi.

Touche Y

Attaque puissante P.8

Attaque EX P.8

Une attaque puissante. Utilisez ces attaques après une attaque normale pour activer des techniques spéciales.

Saut à cheval

Pour sauter avec le cheval que vous montez.

Touche X

Attaque normale P.8

Exécute une attaque rapide.

Touche B

Attaque Musou P.9

Une attaque avec un coup de grâce différent pour chaque personnage. Utiliser cette attaque coûte 1 unité de votre jauge Musou.

Touche A

Saut

Pour faire sauter votre personnage. Plus vous maintenez A enfoncée longtemps, plus le saut sera haut.

Monter / descendre de cheval

Appuyez sur A pour monter sur un cheval se trouvant à côté de vous. Appuyez également sur A pour descendre de cheval.

Échelles

Pour monter à une échelle, tenez-vous près d'elle et appuyez sur la touche A. Pour sauter rapidement au bas d'une échelle sur laquelle vous montez, appuyez sur A.



Manette Xbox 360

*Vous trouverez au bas de l'écran la liste des commandes de navigation dans les menus, tels que le menu Info. Appuyez sur START pour passer une cinématique.

*Si vous appuyez sur START et BACK en même temps, vous quittez le jeu pour revenir à l'écran titre.

*Pour modifier la configuration des touches, allez dans « Manette » P.4 dans le menu Options.

*Vous pouvez activer ou non la fonction de vibration dans « Vibration », P.4 sous « Manette » dans le menu Options.



Attaque normale

Touche **X**

Une attaque normale. Quand votre personnage progresse, vous pouvez enchaîner plus d'attaques.

Attaque sautée

En sautant... Touche **X**

Attaque en sautant.

Attaque en courant

Attaque après une courte course... Touche **X**

Attaque en courant. La nature et les effets des techniques varient selon les armes.



Attaque puissante

Touche **Y**

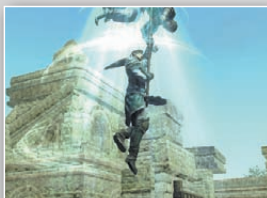
Une attaque puissante. Si vous l'utilisez après une attaque normale, vous pourrez exécuter des combos. Avec la progression de votre personnage, ses attaques puissantes augmentent.

*Confirmez les commandes en sélectionnant « Liste des mouvements » sous « Infos Officier » sur l'écran d'informations (touche START).

Attaque puissante en sautant

En sautant... Touche **Y**

Pour exécuter une attaque puissante en sautant.



Attaque EX

Touche **Y**

Une attaque que vous pouvez utiliser lorsque votre personnage est équipé de son arme préférée (une arme marquée EX).

Les commandes varient selon les armes.

*Vous pourrez utiliser cette attaque une fois que votre niveau aura augmenté.

*Confirmez les commandes en sélectionnant « Liste des mouvements » sous « Infos Officier » sur l'écran d'informations (touche START).



Attaque Musou 1

Touche **B**

Une attaque avec un coup de grâce différent pour chaque personnage. Pour utiliser cette attaque, vous devez disposer d'au moins une unité complète dans la jauge Musou.

Vous pouvez continuer à attaquer jusqu'à ce que l'unité de votre jauge Musou soit vide.

Comment recharger la jauge Musou

- ☛ Infliger des dégâts à un adversaire.
- ☛ Recevoir des dégâts d'un adversaire.
- ☛ La jauge de Vie du personnage est dans le rouge.
- ☛ Obtenir des objets, par exemple du vin **P.15**

Attaque Musou aérienne

Quand vous êtes en l'air... Touche **B**

Exécute une attaque Musou aérienne.

*Vous pourrez utiliser cette attaque une fois que votre niveau aura augmenté.

Attaque Musou 2

MB + touche **B**

Ceci est une manœuvre de coup de grâce.

*Vous pourrez utiliser cette attaque une fois que votre niveau aura augmenté.

Attaque Musou véritable

Quand votre jauge de Vie est dans le rouge... Touche **B**

Quand votre jauge de Vie est dans le rouge, vous portez une attaque Musou encore plus puissante.

Attaque Musou double

En mode deux joueurs Touche **B**

Quand vous jouez à deux joueurs **P.3** localement ou en ligne **P.20**, Joueur 1 et Joueur 2 peuvent exécuter une attaque Musou puissante en se tenant proches l'un de l'autre et en appuyant à peu près en même temps sur **B**.

Attaque Furie/Attaque Furie véritable

Dans un état de furie... Touche **B**

En état de Furie **P.11**, vous pouvez exécuter une puissante attaque de Furie en appuyant sur **B**. Vous pouvez continuer à attaquer en appuyant de façon répétée sur

B. Si vous infligez une certaine quantité de dégâts à votre ennemi avec l'attaque de Furie, elle se transforme en attaque de Furie véritable. Si vous battez un officier ennemi avec une attaque de Furie véritable, un Rouleau de bambou **P.15** apparaît.





Attaque de changement

RB Gâchette haute droite

Pour changer d'arme afin d'exécuter une attaque spéciale. Cette attaque peut suivre une Attaque normale ou une Attaque puissante.

*Appuyer sur RB quand vous chevauchez une monture fait changer d'arme sans attaquer.

Contre de changement

RB Gâchette haute droite



Quand vous affrontez un ennemi contre lequel votre arme vous désavantage, vous pouvez exécuter un Contre de changement. Attendez que votre adversaire utilise son attaque préparée (lumière verte) et appuyez sur RB pour changer d'arme et réaliser une contre-attaque. Vos capacités d'Attaque, de Défense, etc. vont augmenter et vous infligerez des dégâts importants à vos adversaires.

◆ Vérifiez l'affinité des armes (avantage/désavantage) en vous référant aux marqueurs situés au-dessus de la tête des personnages.



Avantage



Désavantage



Ruée orageuse

Touche X

Une jauge d'esprit s'affiche au-dessus des ennemis contre lesquels votre arme vous avantage. Quand vous attaquez l'ennemi, la jauge d'Esprit décroît et une fois vide, une Ruée orageuse s'active et vous permet de vous ruer vers l'ennemi et de l'attaquer.

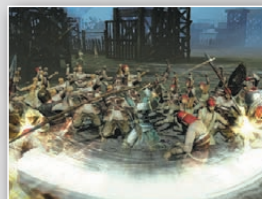
*Vous ne pouvez pas exécuter de Ruée orageuse avec une attaque Musou.

◆ Voir la jauge d'Esprit



Elle décroît avec les attaques et quand elle est totalement vide, elle déclenche une Ruée orageuse.

La jauge revient ensuite à la normale.



◆ Remplir la jauge de Furie

◆ Infliger des dégâts à un adversaire.

Utilisez un Contre de changement pour que la jauge se remplit plus vite.

Furie

Stick analogique droit enfoncé

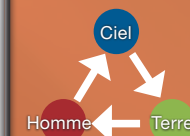
Quand votre jauge de Furie P.12 est pleine et que vous appuyez sur Stick analogique droit, vous entrez dans un état de Furie pour une durée limitée.

Dans l'état de Furie, votre Attaque, Défense, Vitesse d'attaque et Portée d'attaque augmentent, vous pouvez attaquer en continu et vos ennemis ne peuvent pas vous repousser. De plus, votre jauge Musou se remplit.

Si vous exécutez une attaque Musou dans un état de Furie, elle devient une attaque de Furie P.9. De plus, si vous infligez une certaine quantité de dégâts à votre ennemi avec l'attaque de Furie, elle se transforme en attaque de Furie véritable.

Utilisez le système à trois points pour combattre !

● Connaissiez la compatibilité de votre arme !



Il existe trois types de compatibilités d'armes : Ciel, Terre et Homme. Le Ciel est fort contre la Terre, la Terre est forte contre l'Homme et l'Homme est fort contre le Ciel. L'ensemble constitue le système à trois points. Si vous attaquez avec une arme ayant un avantage, vous infligez plus de dégâts et l'ennemi évitera de vous attaquer de façon agressive, ce qui vous donnera un avantage.

● Reprenez le dessus avec un Contre de changement !

Si vous attaquez avec un Contre de changement quand votre arme est désavagée, vos capacités sont temporairement améliorées et vous pouvez infliger de gros dégâts. C'est l'occasion pour vous de prendre le dessus sur votre adversaire. Mais n'oubliez pas que lorsque votre arme est désavagée, vous subissez plus de dégâts de l'ennemi, aussi prenez bien soin de parer et cherchez l'occasion de contre-attaquer.

● Terminez le combat avec une Ruée orageuse !

Quand vous affrontez un ennemi contre lequel votre arme vous avantage, une jauge d'Esprit s'affiche au-dessus de sa tête. Lorsque la jauge d'Esprit est vide, vous pouvez infliger des dégâts importants en vous ruant sur l'ennemi. Vous attaquez également tous les ennemis adjacents, aussi tâchez d'attirer le plus d'ennemis possible quand vous utilisez une Ruée orageuse.

Écran de bataille

*En mode Coopération P.3 ➡, l'écran de jeu est divisé en deux horizontalement.

Infos ennemi

Le nom de l'ennemi, sa quantité de vie, son type d'arme et sa compatibilité.

Ciel Terre Homme P.11 ➡

Marqueur de cible

Les officiers que vous combattez.

Avantage/Désavantage de l'arme

P.10 ➡

Compteur d'enchaînement de coups

Le nombre de coups consécutifs contre un ennemi.

Jauge de Furie

Vous pouvez entrer dans un état de Furie lorsque cette jauge est pleine. Elle se remplit quand vous infligez des dégâts à un adversaire.



Jauge Musou

Vous pouvez utiliser une attaque Musou P.9 ➡ si vous disposez d'au moins une unité complète dans la jauge Musou. Vous pouvez avoir plusieurs unités quand votre niveau augmente.

Armes

L'arme de gauche est celle que vous utilisez. Celle de droite est votre arme de réserve. La couleur indique la compatibilité (Ciel, Terre, Homme). Pour passer à votre arme de réserve, appuyez sur RB.

1. Arme 1
2. Arme 2

Ex Une arme capable de délivrer une attaque EX.

Jauge de Vie

La Vie de votre personnage. La jauge change de couleur à mesure que vous encaissez des dégâts. (Bleu ➡ Jaune ➡ Rouge). La bataille prend fin si votre jauge arrive à zéro.

Temps restant

26'04'85

Compte des K.O.

Le nombre d'ennemis vaincus.

Effets des objets bonus

Votre arme ou d'autres éléments de jeu se mettent à clignoter quand un objet bonus P.15 ➡ augmente vos capacités.

Bonus d'attaque



Bonus de vitesse

Bonus de défense

Moral

Le moral des armées (alliés : bleu, ennemis : rouge). Ces valeurs changent suivant la situation sur le champ de bataille et les hommes se battent mieux si leur moral est élevé.

Carte

Utilisez [RT] pour passer de la carte générale aux cartes tactiques.

● Carte zoomée



- ▲ Emplacement et orientation du joueur
- Cheval (animal)
- Officier allié
- Capitaine allié
- Soldat allié
- Arme de siège allié
- Officier de condition de défaite
- Officier ennemi
- Capitaine ennemi
- Soldat ennemi
- Arme de siège ennemie
- Officier de condition de victoire
- Emplacement d'objectif

● Carte générale



Point de génération de mission

Différences de hauteur (orange)

▼ Vous pouvez sauter vers un niveau inférieur.

Frontière (noir)

Personne ne dépasse ce point !

Porte ennemie (rouge)

Personne ne dépasse ce point !

Porte alliée (bleue)

Vous pouvez franchir ce point (la porte s'ouvre quand vous approchez).

Symbole accès interdit



Vous ne pouvez pas progresser au-delà de ce symbole.

Écran d'informations

Appuyez sur START pour afficher l'écran d'informations avant ou pendant la bataille.



★ Il ne s'affiche qu'en mode Ambition.

| | | |
|---|---|--|
| Info du champ de bataille | (En cours de bataille) Consulter les informations telles que les conditions de victoire et l'emplacement des officiers. Pour voir une fiche reprenant les informations de bataille, appuyez sur | |
| Information de mission ★ | (En cours de bataille) Consulter les missions reçues pendant les batailles. | |
| Infos officier | Choisir armes/ Confirmer les armes | Changer d'arme . Vous ne pouvez pas changer d'arme en cours de bataille. Vous pouvez seulement voir les armes et en supprimer. |
| | Équiper les talents | Vous pouvez équiper jusqu'à 4 talents . |
| | Choisir un animal★ | Choisir un animal à emmener au combat. Vous y avez également accès en mode Libre. |
| | Liste des mouvements | Consulter les actions que vous pouvez entreprendre. Vous pouvez vérifier les commandes des attaques EX de chacun des officiers. |
| | Sélectionner le garde du corps ★ | (Avant la bataille) Choisir un garde du corps à emmener au combat. |
| | Costumes ★ | (Avant la bataille) Modifier le costume de votre personnage. |
| | Statistiques | Voir vos statistiques, comme votre total de K.O. ou de combos. |
| | Classements en ligne | Affronter d'autres joueurs pour les meilleurs scores sur Xbox LIVE. |
| (Avant la bataille) Gestion du camp ★ | Utiliser les ressources | Utiliser les matériaux d'installations obtenus au combat pour améliorer vos installations. |
| | Assigner les superviseurs | Sélectionner un officier parmi vos alliés pour superviser une installation. |
| | Définir le symbole du camp | Changer le symbole servant à orner votre camp. Vous obtenez de nouveaux symboles au fur et à mesure de votre progression. |
| | Définir le thème du camp | Sélectionner une apparence pour le camp. Vous pouvez la modifier au gré de votre progression. |
| | Alliés | Voir les officiers qui sont devenus vos alliés. |
| | Liens | Confirmer les liens avec vos alliés (officiers renommés). |
| Changer d'officier | (Avant la bataille) Changer le personnage que vous allez incarner. | |
| Options | Changer l'affichage et la configuration du son et de la manette . | |
| J2 quitter | (Avant la bataille) En mode coopération, le joueur 2 quitte la partie. | |
| Partie rapide ★ | (En ligne) Commencer une bataille en jeu en ligne . | |
| Partie en ligne ★/ Partie hors ligne ★ | (Avant la bataille) Se connecter à Xbox LIVE . / (En ligne) Se déconnecter de Xbox LIVE. | |
| Sauvegarder | (Avant la bataille) Sauvegarder vos données de jeu . | |
| Sauvegarder | (Pendant la bataille) Sauvegarder vos données de jeu . | |
| Quitter bataille★ | (Pendant la bataille) Quitter la bataille et retourner au camp. | |
| Quitter | Revenir à l'écran de menu principal. | |

Les objets au cours des batailles

Les objets apparaissent quand vous détruisez les pots ou les caisses ou lorsque vous battez un ennemi.

Les objets disparaissent au bout d'un court délai, n'oubliez pas de les ramasser le plus vite possible.



Objets de récupération

| | | | | | |
|--|---------------------------|-----------------------------|--|--------------------|---|
| | Petit pain à la viande | Restaure 50 points de Vie. | | Vin | Restaure une unité de la jauge Musou. |
| | Petit pain à la viande x2 | Restaure 100 points de Vie. | | Sceau impérial | Restaure l'intégralité de votre jauge Musou. |
| | Viande | Restaure 200 points de Vie. | | Onguent de Hua Tuo | Restaure l'intégralité de vos jauges Musou et de Vie. |
| | Poulet | Restaure 400 points de Vie. | | | |

Objets bonus

| | | | | | |
|--|-----------------------------|---------------------------------|--|---------------|---------------------------------|
| | Hache du Dieu de la guerre | Attaque x2 pendant 30 secondes. | | Bottes ailées | Vitesse x2 pendant 30 secondes. |
| | Armure du Dieu de la guerre | Défense x2 pendant 30 secondes. | | | |

Objets de récompense

| | | | | | |
|--|-------------------|--------------------|--|-----------------------|--------------------------------------|
| | Rouleau de bambou | Donne de l'EXP. | | Sac de toile (rouge)★ | Donne des matériaux d'installations. |
| | Lingots | Donne des lingots. | | Sac de toile (bleu)★ | Donne des matériaux d'armes. |
| | Boîte à trésor | Donne une arme. | | Orbe d'animal★ | Donne un animal. |

★N'apparaît qu'en mode Ambition.

★ Apparaît en mode Libre et en mode Ambition.

Capacités des officiers

Les capacités de vos officiers augmentent selon leur niveau et ils peuvent s'améliorer en s'équipant de talents et d'armes.

Armes, Talents, Animaux et Or sont accessibles à tous les officiers.

Pour voir les capacités de votre officier, allez sur l'écran d'informations (touche START) et sélectionnez « Infos officier ».



| | |
|------------------------|--|
| Niveau (Nv.) | Quand votre jauge d'expérience est pleine, votre niveau augmente d'un. Plus votre niveau augmente, plus vos capacités, nombre d'unités de Musou, techniques et combos augmentent également. Lorsque vous atteignez certains niveaux, vous bénéficiez d'attaques spéciales, comme les attaques Musou aériennes. |
| Vie | Vous avez perdu quand votre Vie est à zéro. Votre niveau maximum de Vie augmente avec votre niveau. |
| Attaque | Plus cette valeur est élevée, plus vous infligez de dégâts. Elle augmente avec votre niveau. |
| Défense | Plus cette valeur est élevée, moins vous encaissez de dégâts des attaques ennemies. Elle augmente avec votre niveau. |
| Musou | Le nombre d'unités de Musou que vous possédez. Il augmente avec votre niveau. |
| Compatibilité P.20 ➡ | Votre compatibilité avec les techniques spéciales des armes. Plus il y a de symboles ★, plus l'attaque de l'arme augmente, et si elle atteint le maximum, vous pourrez exécuter une action spéciale. Elle augmente avec votre niveau. |
| Armes P.18 ➡ | L'arme 1 est en haut et l'arme 2, en bas. Vous pouvez les échanger en sélectionnant « Choisir armes » avant la bataille. |
| Talents équipés P.21 ➡ | Les talents équipés. Vous pouvez en changer avec « Équiper les talents ». |
| Attaque EX P.10 ➡ | Une attaque que vous pouvez utiliser lorsque votre personnage est équipé de son arme préférée. |
| Animaux | Les animaux dont vous disposez (mode Libre et mode Ambition). Vous pouvez les changer dans « Sélectionner animal ». |
| Total lingots | Les lingots s'obtiennent pendant les batailles. Ils vous permettent d'acheter des armes ou des objets (mode Ambition). |

Armes

Vous pouvez augmenter l'attaque de votre officier en l'équipant d'une arme. Vous pouvez vous équiper de l'arme 1 et de l'arme 2 et vous pouvez les permuter pendant les combats.

S'équiper d'armes

Avant la bataille, vous pouvez changer vos armes sur l'écran d'informations (touche START), puis en sélectionnant « Choisir armes » depuis « Infos officier ».

*Vous ne pouvez pas changer les armes dont vous êtes équipé au cours des batailles.

Classement des armes

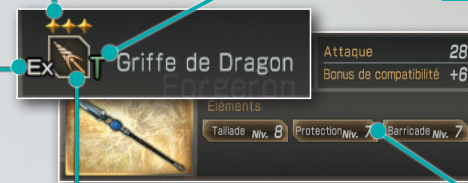
Plus elles ont de marqueurs ●, plus leur attaque est élevée.

Compatibilité P.11 ➡

Il existe trois types d'armes qui constituent le système à trois points : Ciel, Terre et Homme.

Bonus de compatibilité

Votre attaque augmente en fonction de votre compatibilité avec votre arme.



Type d'arme

Arme préférée P.18 ➡

Les armes capables d'exécuter une attaque EX, ont une marque « Ex » à côté d'elles.

Éléments

Les éléments associés à l'arme. Ils ne peuvent pas être modifiés.

Obtenir des armes

Vous vous procurerez des armes auprès du Forgeron du camp, ou en ouvrant les boîtes à trésor qui apparaissent en cours de bataille. Si vous battez rapidement un officier, il se peut qu'il lâche une arme.

Les armes sont accessibles à tous les officiers. Elles peuvent également être utilisées dans tous les modes de jeu.

*Dans le mode Ambition, vous pouvez améliorer vos armes.



Arme préférée

Chaque officier est compétent avec un type d'arme. Lorsque vous utilisez votre arme favorite, vous pouvez exécuter une attaque EX **P.8**.

*Vous ne pouvez pas exécuter d'attaque EX quand vous n'utilisez pas votre arme favorite.



Compatibilité

Les armes se répartissent en quatre groupes selon la technique spéciale pouvant être utilisée avec elles : Sprint, Plongeon, Course des ombres et Tourbillon. Chaque officier possède un niveau de compatibilité avec chacun de ces groupes d'armes, allant de ★ à ★★★★★. Lorsque vous équipez votre personnage d'une arme pour laquelle il possède une compatibilité élevée, un bonus de compatibilité **P.17** est ajouté à votre puissance d'attaque. La compatibilité progresse en même temps que le niveau du personnage et lorsqu'elle atteint son niveau maximum (★★★★★), le personnage est en mesure d'utiliser la technique spéciale associée à ce groupe d'arme. Cependant, la compatibilité des officiers avec chaque type d'arme est plafonnée, et ils ne peuvent atteindre le niveau de compatibilité maximum que dans un seul groupe d'armes.

| Compatibilité | |
|-------------------|-----|
| Sprint | ★ |
| Plongeon | ★★★ |
| Course des Ombres | ★★★ |
| Tourbillon | ★★★ |

▲ Vous pouvez voir les compatibilités en allant dans l'Infos officier.

Techniques spéciales

Lorsque vous utilisez une arme dont la compatibilité est maximale, vous pouvez utiliser la technique spéciale associée à ce type d'arme.



● Sprint (Bâton, Chakrams, Éventail de guerre, etc.)

Appuyez sur **▲** pendant une attaque ou en l'air pour vous déplacer rapidement.



● Course des ombres (Épée de général, Double pique, etc.)

Appuyez sur **ⓧ** pendant une attaque puissante pour charger et infliger plus de dégâts à l'ennemi.



● Plongeon (Javelot de dragon, Lame en croissant, etc.)

Appuyez sur **▲** quand vous êtes repoussé pour vous échapper rapidement.



● Tourbillon (Hache de bataille, Javelot, Pique, etc.)

Ajoute de la puissance à vos attaques normales et inflige des dégâts supplémentaires aux ennemis autour de vous.

Talents

S'équiper de talents peut compenser les défauts de votre officier et vous permet d'utiliser les techniques spéciales.

Les talents qui améliorent les capacités ont un niveau. Plus celui-ci est élevé, plus le bénéfice est important.



S'équiper de talents

Pour vous équiper en talents, allez sur l'écran d'informations (touche START) et sélectionnez « Équiper les talents » dans « Infos officier ». Vous pouvez avoir jusqu'à 4 talents.



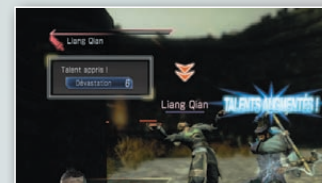
Apprendre les talents

Vous apprenez des talents en fonction de vos performances au combat, ce qui vous permet d'acquérir de nouvelles talents ou d'améliorer le niveau de celles que vous possédez.

Les talents sont accessibles à tous les officiers. Les talents acquises par un officier peuvent être attribuées aux autres. De plus, les talents peuvent être utilisées par tous les officiers.

Plus le niveau de difficulté choisi est élevé, plus il est facile d'apprendre les talents.

*Le niveau des talents non équipées augmente également.



Mode Histoire/Mode Libre

En mode Histoire et en mode Libre, vous pouvez jouer à deux en coopération. En jeu en ligne, vous obtenez plus de récompenses que dans les parties en solo.

En mode Histoire, choisissez « Jeu en ligne » sur l'écran de sélection d'histoire après avoir sélectionné un royaume. En mode Libre, sélectionnez « Jeu en ligne » au moment de choisir le mode. Suivez ensuite les instructions à l'écran.

*Vous pouvez également jouer à deux joueurs hors ligne.

*En ligne, vous ne pouvez accéder qu'aux niveaux que les deux joueurs peuvent sélectionner.

Mode Ambition

En mode Ambition, vous pouvez jouer en ligne en coopération à deux joueurs. De plus, l'hôte peut accueillir l'invité et lui faire visiter son camp. En jeu en ligne, vous obtenez plus de récompenses que dans les parties en solo. Cependant, l'invité ne peut pas obtenir d'alliés.

Jeu en coopération

Sélectionnez « Jeu en ligne » sur l'écran d'informations (touche START) dans le camp. Ensuite, parlez au garde à la porte du camp. Suivez ensuite les instructions à l'écran.



Invitation au camp

Après la bataille, vous pouvez choisir de continuer à jouer avec le même joueur ou non. Si les deux joueurs sélectionnent « Oui », l'hôte peut décider de continuer le combat ou de retourner au camp. Si l'hôte revient au camp, il lui est alors possible d'y accueillir le joueur invité.

Les joueurs invités peuvent exécuter certaines actions dans le camp de l'hôte, comme acheter des objets. Lorsque les deux joueurs vont parler au garde à l'entrée du camp, la bataille suivante commence.

Quand vous jouez en ligne, vous pouvez utiliser la fonction de chat vocal. Pour pouvoir utiliser le chat vocal, vous devez disposer d'un casque micro compatible Xbox 360 (vendu séparément). Merci de vous abstenir d'employer des termes ou expressions pouvant offenser les autres utilisateurs ou interdits par la loi. De plus, ne donnez aucune information sur vous-même ou sur les autres joueurs en ligne.

Installations

Les installations suivantes se trouvent à l'intérieur du camp. Le Fermier, le Terrain d'entraînement, les Écuries et l'Académie sont bâtis au fur et à mesure de votre progression.



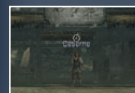
Forgeron

Vous pouvez y acheter des armes. Au fur et à mesure de l'augmentation du grade, vous pourrez aussi améliorer vos armes.



Maison de thé

Mangez pour bénéficier d'avantages sur le champ de bataille, comme une amélioration limitée dans le temps de votre Attaque ou de votre Vie. Les effets durent jusqu'à votre retour au camp. Le nombre d'objets augmente avec le grade.



Caserne

Envoyez des troupes sur le champ de bataille et récupérez des matériaux. Vous pouvez aussi obtenir des alliés ou des armes. Découvrez les résultats en vous rendant ici après la bataille.



Marchand

Vous pouvez échanger des matériaux, acheter des animaux, etc. Le taux d'échange des ressources s'améliore avec le grade. Des animaux plus exotiques seront également proposés.



Fermier

Le fermier fait pousser des récoltes qui augmentent votre total d'Or. Découvrez les récoltes en vous rendant ici après la bataille. Votre revenu augmente avec le grade.



Terrain d'entraînement

Participez à des exercices d'entraînement et augmentez l'EXP du responsable de l'installation. L'EXP obtenue augmente avec le grade.



Écuries

Aux Écuries, vous pourrez nourrir les animaux que vous possédez. Quand les animaux sont repus, vous obtenez des matériaux, des armes et de nouveaux animaux. Les types de nourriture se diversifient avec le grade.



Académie

Achetez des objets qui augmentent l'EXP, la Vie, l'Attaque et la Défense de vos officiers. Vous pouvez acheter une plus grande variété d'objets quand le grade augmente.